



XBOX 360

KONAMI

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

# ***PES*** **2012**

***PRO EVOLUTION SOCCER***





**ADVERTENCIA:** Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## **Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

### **Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

**Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

<b>Primeros pasos</b>	<b>05</b>	<b>Pantalla de partido</b>	<b>13</b>
<b>Menú Principal</b>	<b>06</b>	<b>Controles</b>	<b>14</b>
• Modos de juego	<b>06</b>	• Controles generales	<b>14</b>
• Modo Editar	<b>07</b>	• Controles para principiantes	<b>16</b>
• Contenido extra	<b>07</b>	• Controles avanzados	<b>19</b>
• Galería	<b>07</b>	<b>Conéctate a Xbox LIVE (En línea)</b>	<b>24</b>
• Opciones del sistema	<b>07</b>	<b>Créditos</b>	<b>26</b>
<b>Datos personales</b>	<b>08</b>	<b>Garantía/Servicio Técnico</b>	<b>27</b>
<b>Estrategia</b>	<b>10</b>		

Gracias por adquirir PES 2012 de Konami. Lee este manual antes de empezar a jugar y guárdalo para poder consultarlo en el futuro. Las capturas de pantalla del manual proceden de la versión en inglés del juego.

**NOTA: Konami no reedita manuales.**

Konami se esfuerza constantemente por mejorar sus productos, por lo que este juego puede ser ligeramente diferente de otro dependiendo de la fecha de adquisición.

**PES 2012 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy**

**NOTA:** Este juego se presenta en sonido Dolby Digital 5.1 surround. Conecta tu Microsoft Xbox 360 a un equipo de sonido con tecnología Dolby Digital a través de un cable óptico digital, y éste a la base de un cable audio/video de alta definición Xbox 360, un cable audio/video de alta definición VGA Xbox 360, o un cable audio/video S-Video Xbox 360. Desde la lengüta "sistema" de la interfaz de Xbox 360, elige "configuración de la consola"; luego selecciona "opciones de sonido", "salida digital" y finalmente "Dolby Digital 5.1" para disfrutar de toda la emoción del sonido envolvente.

Dolby and the double-D symbols are trademarks of Dolby Laboratories.

©2011 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Si es la primera vez que juegas, pulsa cualquier botón cuando estés en la pantalla de título. Se crearán tus datos del sistema y podrás acceder al entrenamiento dinámico, una función del juego diseñada para ayudarte a perfeccionar tus habilidades. Si es la primera vez que juegas a PES y no tienes claro cómo disparar, regatear y defender, esta es la ocasión perfecta para aprender. Si quieres saltarte el entrenamiento, accederás al menú principal, donde puedes seleccionar el modo de juego que prefieras y empezar a jugar.

La próxima vez que inicies el juego, se cargarán los datos del sistema existentes y podrás acceder al entrenamiento dinámico desde el menú principal.

**NOTA:** los controles del manual asumen que has seleccionado controlar todos los Desplazamientos de jugadores solo con el joystick izquierdo (L). De forma predeterminada, es posible usar L y los botones de dirección (D). Para más información, consulta las páginas 8 a 16.

## NOTA PARA PRINCIPIANTES

Usa los botones de dirección (D) o el joystick izquierdo (L) para desplazarte por los menús, el botón A para confirmar la selección y el botón B para cancelar o volver a la pantalla anterior.

Si necesitas consejos sobre los controles en los menús, los encontrarás en la parte inferior de la pantalla. Si no sabes para qué sirve una opción, deja el cursor sobre ella y verás una ventana emergente con información sobre la opción del menú.

Si ves el icono de ayuda en la pantalla, podrás ver un mensaje de ayuda contextual pulsando el botón X (selección).

## INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE CÓMO GUARDAR DATOS DEL JUEGO

Para guardar tu progreso en el juego, selecciona Guardar en el menú del modo correspondiente. Si quieres que se guarden de forma automática (por ejemplo, después de cada partido), selecciona Guardar y activa la función Guardado automático.

## INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE DATOS DE LA LIGA MASTER

¿Siempre has querido enfrentarte a tus amigos para ver quién tiene el mejor equipo de la Liga Master? Solo tienes que guardar los datos del equipo en un soporte de memoria y llevártelos a casa de tu amigo. Una vez copiados en el sistema de tu amigo, ve a Seleccionar equipo/Datos de usuario.

Ten cuidado: si tus datos del equipo de la Liga Master y los de tu amigo tienen el mismo nombre, eliminarás los datos de tu amigo al grabar los tuyos. Para evitalo, puedes guardarlo en una posición diferente del menú Liga Master para cambiarle el nombre.

## PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes acceder a todos los modos, funciones y opciones de PES.

Si quieres jugar un partido en alguno de los siguientes modos, podrás personalizar los ajustes según tus preferencias seleccionando y modificando las diferentes opciones como, por ejemplo, el nivel de dificultad y la duración del partido.





## AMISTOSO

Juega con tus amigos o contra el sistema o disfruta de un partido entre dos equipos controlados por el sistema. También puedes seleccionar un partido en línea.



## UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Enfréntate a la élite del fútbol europeo con el modo exclusivo UEFA Champions League. ¿Serás capaz de superar con tu equipo las fases de grupos? ¿Llegarás a las eliminatorias? ¿Levanta la copa con la que sueñan todos los jugadores, entrenadores y aficionados!



## COPA SANTANDER LIBERTADORES

¡Elige tu club latinoamericano favorito y compite por la prestigiosa Copa Santander Libertadores!



## FOOTBALL LIFE (VIDA DE FÚTBOL) NUEVO

Selecciona Football Life para descubrir los mayores desafíos que ofrece PES.

Puedes elegir la compleja Liga Master, el modo Ser una leyenda, más duro, o el nuevo modo Propietario del club.



**Liga Master:** compite en la aclamada Liga Master, uno de los sistemas de liga más detallados de todos los videojuegos de fútbol. Mejora a tus jugadores, refuerza tu equipo con fichajes y gestiona el club. Triunfa en tu país y alcanza la gloria internacional en la UEFA Champions League y en la UEFA Europa League. No hay nada igual.



**Ser una leyenda:** en este desafío vivirás toda la carrera profesional de un jugador diseñado por ti. Si consigues buenos resultados, tu reputación mejorará y recibirás ofertas para fichar por diferentes equipos. ¿Lograrás grabar tu nombre en los libros de historia?



**Propietario del club (modo para desbloquear):** NUEVO en este nuevo modo podrás vivir el fútbol desde el despacho del propietario del club. Tendrás que contratar al entrenador adecuado, enfrentarte a la presión de los patrocinadores y los incentivos y, sobre todo, gestionar el día a día del club.

**NOTA:** debes ganar puntos de juego (GP) para comprar contenido extra y desbloquear este modo oculto. ¡Descubre los desafíos a los que debe enfrentarse el propietario de un club!



## LIGA Y COPA

Disfruta de diferentes competiciones de liga y copa. Si obtienes una buena clasificación en la liga podrás acceder a la UEFA Europa League o incluso a la UEFA Champions League durante la siguiente temporada.

Para cambiar el reglamento de la competición y otras opciones, selecciona Editar en el menú principal.



## COMUNIDAD

Reúnete con tus amigos y juega partidos con diferentes reglas y normas.



## EN LÍNEA

Conéctate a Xbox LIVE® y diviértete jugando contra jugadores de muchos países diferentes que utilizan la misma versión de PES 20112 (pág. 24).



## ENTRENAMIENTO NUEVO

Este es el lugar ideal para familiarizarte con muchas habilidades y técnicas del fútbol. Descubre el nuevo entrenamiento dinámico, donde podrás realizar misiones y desafíos que determinarán tu nivel de habilidad, y el entrenamiento libre, donde podrás ensayar situaciones iguales a las de los partidos.

Para que el entrenamiento se parezca más a un partido de entrenamiento, selecciona Estrategia en el menú de pausa. Pulsa para que los suplentes jueguen como rivales y selecciona Participación.



## Comentario del entrenador

Tu entrenador dice: "¡No subestimes la importancia del entrenamiento!

Prueba la nueva función Entrenamiento dinámico. ¡Contiene desafíos que te ayudarán a perfeccionar tu juego!"



## MODO EDITAR

El modo Editar te permite modificar o crear jugadores, emblemas y nombres de campeonatos y elegir los cánticos de la afición. También puedes crear estadios y campos.



## Comentario del entrenador

- Los jugadores modificados aparecerán en todos los modos de juego sin conexión, los uniformes en todos los modos sin conexión y en línea.
- Selecciona Cargar para utilizar datos modificados de PES 2011. No es posible usar datos procedentes de otros modos. Ten en cuenta que, al cargar los datos de PES 2011, eliminarás los datos modificados que hayas creado en PES 2012.



## CONTENIDO EXTRA

Desbloquea elementos adicionales y expansiones utilizando GP (puntos de juego) que ganarás al jugar partidos.

**NOTA:** para obtener las últimas actualizaciones por internet, selecciona Paquete de datos.



## GALERÍA

Recuerda tus éxitos, logros y resultados del pasado y vuelve a ver las jugadas que hayas grabado.



## DATOS PERSONALES NUEVO

Modifica las opciones del cursor o crea y almacena avatares y regates combinados para cada usuario. Los datos personales pueden utilizarse en todos los modos del juego (pág. 8).



## OPCIONES DEL SISTEMA

Elige las Opciones de pantalla, la Velocidad de juego y las Listas de reproducción.

NUEVO

Los datos personales son archivos en los que cada usuario puede guardar su avatar, sus opciones del cursor y su configuración de los botones. De ese modo, solo tienes que cargar tus datos personales antes de un partido para seleccionar rápidamente tu configuración preferida. También puedes exportar tus datos personales y llevártelos contigo. Por ejemplo, si vas a jugar a casa de un amigo, puedes llevártelos y cargarlos en el sistema de tu amigo.



### Comentario del entrenador

- No olvides que otros jugadores podrán ver tu avatar al jugar en línea.
- Los datos personales pueden crearse o modificarse en Opciones de datos personales, en el Menú principal, o en la opción Elegir local/visitante antes de cada partido.



## MENÚ DE OPCIONES DE DATOS PERSONALES

**Nombre de los datos personales:** elige el nombre que te guste.

**Avatar:** crea un avatar para tus datos personales.

**Mis favoritos:** indica tu equipo y tu jugador favoritos.

NUEVO

**Opciones del cursor:** indica cómo cambiar el cursor (cómo cambiar el jugador que estás controlando), el nombre del cursor (Opciones de vídeo) y el nivel de ayuda en los pases. Cuanto mayor sea el nivel, más tenderá el balón a buscar a los jugadores del mismo equipo al pasar. Además, podrás activar o desactivar las entradas deslizantes. Si lo activas, los jugadores de tu equipo intentarán realizar entradas deslizantes automáticamente.

Estas son las opciones del cursor que puedes seleccionar:

- **Con ayuda:** el cursor cambia de jugador automáticamente. Pulsa **LB** para impedirlo.
- **Semiasistido:** el cursor cambia automáticamente solo si estás atacando. En defensa, deberás cambiar el cursor manualmente pulsando **LB**.
- **Sin ayuda:** el cursor seguirá sobre el mismo jugador hasta que pulses **LB**.
- **Fijo:** el cursor se quedará fijo sobre el mismo jugador.

**Configuración de los botones:** elige entre diferentes controles de compañero y de jugadores y selecciona los esquemas de mandos que prefieras.

- **Desplazamiento de jugadores:** Elige entre **L + C**, **L** (recomendado) y **C**.
- **Controles de compañero:** elige entre Con ayuda (pulsa **R** y a continuación pulsa **R** para seleccionar un jugador que empezará a correr hacia el campo contrario) o Manual (pulsa **R** y pulsa **R** para seleccionar un jugador y controlar sus movimientos con **R**, mientras controlas a tu jugador activo con **L**).
- **Tipo de control:** selecciona tu tipo de control preferido. Para más información, consulta el diagrama de configuración en pantalla.

**Asistencia de los jugadores:** indica si quieres ayuda con los controles de jugadores. Si la activas, los jugadores pasarán, dispararán y despejarán automáticamente.

También afecta a las entradas deslizantes, pero puedes realizar los siguientes ajustes: nunca (no), a veces, según la situación (normal), frecuentes (duro).

**Regates combinados:** Los regates combinados permiten realizar una combinación de hasta cuatro movimientos solo pulsando **LB** y **Q**, **Q**, **A** o **R**.

Selecciona la opción Regates combinados en Datos personales para crear regates combinados nuevos o modificar los que ya existen.

Para crear regates combinados nuevos, indica las direcciones en **Q**, como **Q** y asigna hasta cuatro trucos y habilidades. Cuando termines, podrás ponerle nombre. Por último, selecciona Asignar controles para activarlo.



### Comentario del entrenador

Para guardar regates combinados asignados a un controlador junto con una estrategia, selecciona Gestión de datos y, a continuación, Guardar (consulta el menú Estrategia, pág. 10). Si varios usuarios controlando el mismo equipo, cada uno puede usar sus propios regates combinados seleccionando sus datos personales.

**Importar:** importa datos personales de un soporte de memoria.

**Exportar:** exporta datos personales a un soporte de memoria.



## OPCIONES DE ESTRATEGIA

Las opciones asistidas te permiten crear una estrategia seleccionando algunas palabras clave. Cuando hayas terminado, pulsa el botón **E** para regresar al menú Partido. Cuando te hayas familiarizado con el diseño de la estrategia, intenta crear la tuya.

En las partidas multijugador, el mando cuyo usuario puede editar la estrategia recibe el nombre de Líder, y es el que tiene el número más bajo.

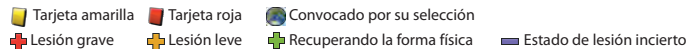
También puedes acceder a la estrategia durante el partido desde el menú de pausa.



Pulsa **LB** / **Rb** para cambiar la visualización del campo a una de las siguientes:



Los siguientes iconos pueden aparecer junto a los iconos de uniforme.



En Posición/Valoración general, una estrella indica qué jugadores tienen cartas de estilo de juego (pág. 11).

## VER INFORMACIÓN DEL JUGADOR

Para consultar la información de un jugador que está en el campo, coloca el cursor sobre el jugador y pulsa **A**. Podrás ver su nombre, número, posición y valoración general (donde A es la más alta y E es la más baja). Si pulsas **Y**, podrás ver estadísticas simplificadas que reducen las capacidades del jugador a cuatro categorías (Técnica, Velocidad, Resistencia y Estado físico) e indican las cartas de estilo de juego o cartas de habilidad que tiene. Para ver estadísticas más detalladas, selecciona una de las cuatro categorías mencionadas anteriormente.

Si decides colocar a un jugador en una posición nueva, aparecerá a la derecha de la posición actual.

### Cartas de estilo de juego y habilidad

Algunos jugadores tienen cartas de estilo de juego y cartas de habilidad que les dan ventaja sobre sus rivales. Para ver qué cartas poseen los jugadores, selecciona un jugador y pulsa **Y**. Si necesitas más información, usa la función de ayuda del juego.

## MODIFICAR POSICIONES Y HACER CAMBIOS

Para cambiar la posición de un jugador sobre el campo, coloca el cursor sobre el jugador y pulsa **A** para seleccionarlo. Colócalo en la posición que quieras y vuelve a pulsar **A**.

Cuando selecciones al jugador, una sección del campo aparecerá resaltada. Esto indica la zona en la que debería estar teniendo en cuenta su posición.

Para hacer un cambio, pulsa **A** para seleccionar al jugador que quieras sacar de la alineación titular, lleva el cursor hasta el jugador que quieras que entre en su lugar y pulsa **A** otra vez para confirmar.



### Comentario del entrenador

- La posición del jugador en el campo determinará automáticamente su función.
- Ten en cuenta que cada formación tiene un mínimo y un máximo de jugadores para determinadas posiciones. Si no puedes colocar a un jugador en la posición que quieres, consulta la formación.

## OPCIONES DEL MENÚ DEL JUGADOR

Para ver las opciones del menú del jugador, selecciona un jugador del campo y pulsa el botón **X**. Verás las siguientes opciones:

- Seleccionar posición:** indica manualmente la posición del jugador.
- Elegir capitán:** nombra capitán al jugador seleccionado.
- Marcaje al hombre:** elige al jugador contrario que marcará el jugador seleccionado.
- Participación:** haz que el jugador seleccionado participe en una sesión de entrenamiento (disponible solo en Entrenamiento libre).

## MENÚ ESTRATEGIA

Ajusta tu Estrategia de diferentes modos.

**NOTA:** En Opciones de datos personales puedes cambiar los controles para seleccionar Tácticas predeterminadas y Ayuda táctica.



### Tácticas predeterminadas 1, 2, 3, 4

Diseña tu propio conjunto de tácticas predeterminadas. Puedes crear hasta cuatro tácticas predeterminadas y una estará siempre activada durante los partidos.

Para crear tácticas predeterminadas debes decidir primero la formación y después ajustar las opciones individuales.

**NOTA:** algunas estrategias limitarán el número de barras que puedes ajustar. La estrategia mostrada en el menú de pausa durante los partidos reflejará la táctica predeterminada activa (táctica predeterminada 1 antes del saque inicial).

### Ayuda táctica:

Decide si quieres que algunos movimientos tácticos como Fuera de juego, Sustituciones, Cambiar formación o Cambiar nivel de ataque se realicen de forma automática durante los partidos. También puedes elegir las estrategias que quieres asignar a los botones de dirección (↶↷) y hacer que la alineación inicial se elija automáticamente.

**NOTA:** algunas estrategias no pueden iniciarse en determinadas situaciones.

### Jugadas a balón parado

Indica al encargado de lanzar faltas. En Jugadores para rematar puedes elegir qué defensas deben subir en las jugadas a balón parado.

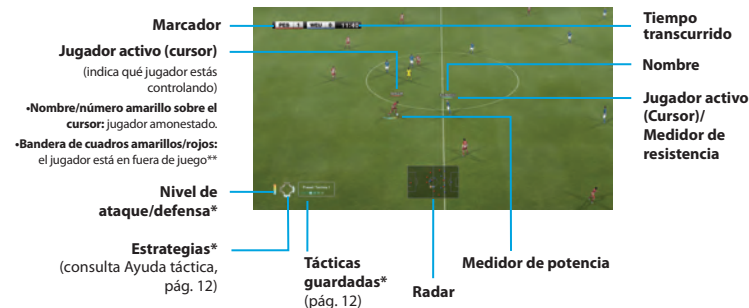
### Gestión de datos

Guarda o carga tu estrategia.

### Modo Entrenador

En este modo podrás dar instrucciones tácticas y será el sistema el que controle a los jugadores sobre el campo.

Esta sección explica los elementos y funciones de las pantallas que te encontrarás durante el partido. Selecciona Opciones del sistema / Opciones de la pantalla del partido desde el menú principal o el menú de pausa para configurar la pantalla a tu gusto.



\*aparece solo temporalmente al cambiar, consulta los controles en la página 23

\*\*solo si el cursor está fijo

## JUGADOR SELECCIONADO: BARRAS Y MEDIDORES



**Jugador activo:** el jugador que estás controlando aparece indicado con una barra encima de la cabeza (el cursor). Cada usuario tiene un color diferente, que podrás ver al elegir equipo.

**Medidor de resistencia:** bajo la barra del jugador activo verás el medidor de resistencia (si lo activas en el menú de opciones de la pantalla del partido). Si está en verde, está bien de resistencia; si está en rojo, le falta resistencia.



**Medidor de potencia:** el medidor de potencia aparece debajo del jugador cuando inicias un paso o un disparo. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón correspondiente, más se llenará el medidor y más potente será el pase o el disparo.

## ICONOS DE EVENTOS



Volviendo al partido (sin lesión)



Volviendo al partido (lesión leve)



No vuelve al partido (por lesión)



Tiro libre indirecto



Descuento: minutos que se jugarán



Cambios (entra/sale)







Comentario del entrenador

Antes de empezar a leer, debes tener en cuenta lo siguiente:

- Las explicaciones de movimientos de las páginas de controles del manual asumen que has seleccionado controlar todos los Desplazamientos de jugadores con el joystick izquierdo (L). De forma predeterminada, puedes utilizar tanto L como los botones de dirección (D) (pág. 8, Opciones de datos personales/Configuración de los botones).
- Es recomendable utilizar la opción de L, que deja libres los D para activar las tácticas predeterminadas y la ayuda táctica y cambiar el nivel de ataque con mayor facilidad.
- En todos los movimientos con L y R se supone que el jugador se mueve de izquierda a derecha.
- Los controles nuevos o los que cambian desde el juego anterior llevan la marca  **NUEVO**

CONTROLES DE ATAQUE

REGATEAR

Regate

Usa L para que el jugador seleccionado regatee en la dirección indicada.

Regate rápido

Para correr con el balón, mantén pulsado RB + L

PARAR CON EL PIE

Parar con el pie

Pulsa L en la dirección en la que quieras controlar el balón.

PASAR

Pasar

- Pase corto: A
- Pase largo: B
- Pase en profundidad: Y

CENTRAR

Centrar

- Usa L para controlar la trayectoria y selecciona un estilo de centro:
- Centro normal: B
  - Centro bajo: B, B
  - Centro rasante: B, B, B
  - Centro alto: RT + B

DISPARAR

Disparar

Pulsa X para disparar y dirige el disparo con L Para voleas, disparos al primer toque y remates de cabeza, pulsa X antes de que el jugador reciba el balón.

MEDIDOR DE POTENCIA

La longitud del medidor de potencia indica la potencia y la altura del disparo o del lanzamiento y depende del tiempo que mantengas pulsado el botón correspondiente. Cuando se alcanza la potencia máxima, la acción se realiza automáticamente si no la cancelas a tiempo para regatear con el botón A (pág. 13).



CONTROLES DE DEFENSA

DEFENSA BÁSICA

Presión

Mantén pulsado L + A para presionar al rival con el jugador que estás controlando.

Presión (sistema)

Mantén pulsado X para presionar al rival con un jugador controlado por el sistema.

Entrada deslizante

Pulsa B para realizar una entrada deslizante (si no lo haces en el momento correcto, es fácil recibir una amonestación).

Despeje

Pulsa X para despejar el balón desde tu campo.

CONTROLES DEL PORTERO

Salir con el portero

Mantén pulsado Y para que el portero salga de la portería y corra hacia el balón para hacerse con él o reducir las posibilidades del delantero.

Saque de puerta

Pulsa B o X para sacar de puerta y dirige el disparo con L.

Lanzar el balón

Pulsa L para apuntar hacia un compañero cercano y pulsa A para lanzar el balón.

**NOTA:** ten en cuenta que no puedes controlar al portero si juegas con cursor fijo, como en el modo Ser una leyenda.

CONTROLES COMUNES (funcionan en ataque y en defensa)

Esprintar

Para esprintar, mantén pulsado RB + L

Cambiar cursor

Pulsa LB para cambiar el cursor a un jugador más cercano al balón.

REGATES COMBINADOS

Cuando tengas el balón, mantén pulsado LB y pulsa B, B, B o B para realizar una combinación de trucos conocida como regate combinado. Cuando te familiarices con ellos, podrás crear tus propias combinaciones para obtener ventaja sobre tus rivales. Para más información sobre los regates combinados, consulta la página 9.

EJEMPLOS DE REGATES COMBINADOS

Comando	Movimiento 1	Movimiento 2	Movimiento 3	Movimiento 4
LB + B	Amago con el torso en carrera (D)	Amago a lo Matthews (D)		
LB + B	Amago con el torso (I)	Pisar y mover (D) ➔	Pisar y mover (I) ➔	Amago en V (D)



## CONTROLES A BALÓN PARADO

Para disparar con efecto, pulsa **L** o **L** mientras se muestra el medidor de potencia.

### SAQUES DE ESQUINA

**Saque de esquina**

Pulsa **B** para sacar de esquina con una trayectoria normal.

**Saque en corto**

Pulsa **A** para dar un pase corto a un jugador cercano.

### SAQUES DE FALTA: DISPARAR

**Passing**

Pulsa **A** para dar un pase corto, **Y** para un pase en profundidad o **B** para un pase largo. El jugador sacará hacia la dirección en que esté mirando.

**Disparar**

Pulsa **X** para tirar a gol al sacar una falta.

### SAQUES DE FALTA: CONTROLAR LA BARRERA

**Los jugadores saltan**

Pulsa **X** para que los jugadores de la barrera salten.

**Los jugadores mantienen la posición**

Pulsa **A** para que los jugadores mantengan la posición.

### SAQUE DE BANDA

**Saque de banda**

Pulsa **A** para pasar a un jugador que esté cerca. Para lanzar el balón más lejos, mantén pulsado el botón más tiempo.

### PENALTIS (la cámara se coloca detrás del jugador que lanza el penalti)

**Lanzador**

Pulsa **X** para disparar. La altura depende del tiempo que mantengas pulsado el balón. También puedes modificar la dirección del disparo pulsando **L** hacia un lado cuando el jugador esté avanzando hacia el balón. Si quieres lanzar un penalti de Panenka, mantén pulsado **RB** al mismo tiempo.

**Portero**

Para intentar parar el balón, pulsa **L** hacia la dirección en la que crees que tu rival va a disparar. Si sueltas **L**, el jugador se quedará en el centro

## CONTROLES DE ATAQUE PARA USUARIOS AVANZADOS

### REGATEAR

**Regate lento**

Mantén pulsado **RT** + **L**

**Regate lateral**

Mantén pulsado **RT** + **L** o **L**

**Avance corto**

**RB** (dos o tres veces en carrera).

**Avance largo**

**RB** + **RT** + **L** o **L** o **L** o **L** (en carrera).

**Parar el balón**

(Soltar **L**) **RB**

**Parar el balón y mirar hacia la portería**

(Soltar **L**) **RT**

**Mover el balón**

(Parado) **LT** + **G**, **G** o **R**, **R**

**Saltar sobre entrada**

**RT** (justo antes del contacto).

### PASE

**Tacón**

**L** + **A**

**Pase en profundidad por alto**

Mantén pulsado **LB** + **Y**

**Pared**

Mantén pulsado **LB** + **A**, **Y** (justo antes de recibir el balón).

**Pasar y mover**

**RT** (después de pasar).

**Pase manual**

Mantén pulsado **LT** + **L** + **A** (o **Y**)

**Pase manual largo**

Mantén pulsado **LT** + **L** + **B**

**Centro largo**

Mantén pulsado **LB** + **B**

### PARAR CON EL PIE

**Girarse sin tocar**

Mantén pulsado **RB** + **L** (en la dirección de la trayectoria del balón).

**Puente**

Suelta **L**, y mantén pulsado **RB** (justo antes de recibir un pase).

### DISPARAR

**Disparo controlado**

Mantén pulsado **RT** (antes de soltar **X** (mientras se muestra el medidor de potencia).

**Vaselina alta**

Mantén pulsado **LB**, **X**

**Vaselina baja**

Mantén pulsado **LB** antes de soltar **X** (mientras se muestra el medidor de potencia).

NUUEVO

NUUEVO

## TRUCOS Y HABILIDADES

## HABILIDADES DE IMPULSO DE VELOCIDAD (cerca del rival)

NUEVO

## Impulso de velocidad

Parado, mantén pulsado  +  + .

NUEVO

## Impulso de velocidad en avance diagonal

Parado, mantén pulsado  +  +  o .

NUEVO

## Carrera de velocidad

Regateando, mantén pulsado  + .

NUEVO

## Carrera de velocidad en avance diagonal

Regateando, mantén pulsado , , .

## AMAGOS HÁBILES

## Amago a lo Matthews

Mantén pulsado ,  o mantén pulsado , .

## Movimiento de Matthews a deslizamiento lateral

Mantén pulsado ,  o mantén pulsado , .

## PISAR HÁBILMENTE

## Bicicleta

 o 

## Bicicleta inversa

 o 

## Pisar

Parado, mantén pulsado ,  o mantén pulsado , .

## Amago y carrera

Parado, mantén pulsado ,  o mantén pulsado , .

## Bicicleta hacia el exterior

Parado, mantén pulsado ,  o mantén pulsado , .

## PISAR HÁBILMENTE (parado si no se indica lo contrario)




## Pisar y arrastrar

Mantén pulsado  + .

## Pisar y deslizar

Mantén pulsado  +  o .

## Regate a la izquierda (jugador diestro)

Mantén pulsado  + , .


## Amago en V con giro (jugador diestro)

Mantén pulsado  + ,  (o  si el jugador es zurdo).




## Regate de tacón

Mantén pulsado  + ,  o , .

## Parada y avance a la izquierda/derecha

Mantén pulsado  + ,  o  (funciona también en regate, al revés si el jugador es zurdo).

## Rebote interior




Mantén pulsado  + , .

## Rebote interior en carrera con avance en diagonal


Durante un regate, mantén pulsado , ,  o .

## HABILIDADES ELÁSTICAS (en regate)

## Elástica (jugador diestro)

Mantén pulsado , ,  (al revés si el jugador es zurdo).

## Elástica inversa (jugador diestro)

Mantén pulsado , ,  (al revés si el jugador es zurdo).






## RULETA

## Ruleta

En regate, mantén pulsado , .

## GIRO

## Giro de 180°

En regate, mantén pulsado , ,  o , .

## ALZAR HÁBILMENTE

## Levantarse el balón

Mantén pulsado , ,  o .

## Alzar el balón con el talón




Mantén pulsado , , .

## REGATE LATERAL




## Regate lateral

Mantén pulsado ,  o .

## Recorte lateral

Durante un regate lateral a la izquierda, mantén pulsado , ,  (al revés si vas hacia la derecha).

## Amago y giro lateral

Durante un regate lateral a la izquierda, mantén pulsado , ,  (al revés si vas hacia la derecha).

CONTROLES DE DEFENSA PARA USUARIOS AVANZADOS

DEFENSA AVANZADA

NUEVO
   
 NUEVO

Retrasar	Mantén pulsado  +  (en defensa).
Controles sin balón	(hacia el compañero que quieras controlar).

CONTROLES DEL PORTERO

Soltar el balón	(si no estás dando otra instrucción).
Controlar al portero (no en partidos en línea)	+ ,  (  +  para dejar de controlarlo)

CONTROLES A BALÓN PARADO PARA JUGADORES AVANZADOS

Saque de esquina	<ul style="list-style-type: none"> <li>Centro bajo: mantén pulsado  + </li> <li>Pase rasante: mantén pulsado  + </li> </ul>
Saques de falta: pase largo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pasar por alto: mantén pulsado  + </li> <li>Pase bajo: mantén pulsado  + </li> <li>Pase rasante: mantén pulsado  + </li> </ul>
Saques de falta: disparar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disparo potente: mantener pulsado  + </li> <li>Moderadamente potente:  </li> <li>Normal: </li> <li>Moderadamente flojo:  </li> <li>Disparo flojo: mantén pulsado  + </li> </ul>
Disparo de puntera	,  (al golpear el balón).
Cambiar lanzadores y posición	+  para ver las diversas opciones.
Disparo con el segundo lanzador	Mantén pulsado  +  o  o
Pase con el segundo lanzador	Mantener pulsado  +  (y el primer lanzador puede pasar o disparar).
Añadir/eliminar jugadores de la pared	(para añadir jugadores a la izquierda) o  (para añadir jugadores a la derecha).
Avanzar: otros jugadores saltan	
Avanzar: otros jugadores se quedan parados	+
Aleatorio	Si no das ninguna instrucción, los jugadores actúan aleatoriamente.

NUEVO

TÉCNICAS Y CONTROLES ESPECIALES

Amagar disparo/pase	(cuando se muestra el indicador de potencia).
Cancelar jugada	+  (cancela cualquier acción menos disparos y pases largos).
Controlar a un jugador si el balón está disputado	Mantén pulsado  +  (para controlar al jugador que está cerca del balón).
Reinicio rápido	+  o
Tirarse	+  +  +
Controles de compañero (con ayuda)*	Mantén pulsado  +  (en la dirección del compañero para que corra hacia el campo contrario).
Controles de compañero (manual)*	Mantén pulsado  +  (en la dirección del compañero y pulsa  para controlarlo).
Cambiar táctica predeterminada 1-4	Botón de dirección ➡ (consulta Tácticas predeterminadas, pág. 12).
Activar/Cancelar tácticas	Pulsa los botones de dirección  o  o  para activar o cancelar tácticas.
Cambiar nivel de ataque	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aumentar: mantén pulsado  + botón de dirección .</li> <li>Reducir: mantén pulsado  + botón de dirección .</li> </ul>

\*Puedes seleccionar la opción Manual o Asistido para Controles de compañero. La configuración preddefinida es Asistido. Puedes modificarlo en Datos personales / Configuración de los botones.

NUEVO
 Pulsa hacia un jugador que no tenga el balón para usar los Controles sin el balón en Jugadas a balón parado. A continuación, pulsa o para que el lanzador le pase el balón. En saques de banda, pulsa .

## Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## PREPARATIVOS E INFORMACIÓN IMPORTANTE

Encontrarás más información sobre la política de operaciones, el acuerdo de servicios en línea, avisos importantes e información sobre el equipo y el entorno de red necesarios en nuestro sitio oficial de PES 2012:

[www.konami.jp/we/online](http://www.konami.jp/we/online)

Al entrar en el modo En línea de PES, verás información como los horarios de mantenimiento y los calendarios de competición.

Si es la primera vez que juegas a PES en línea, tendrás que crear tus Datos de usuario (ten en cuenta que no podrás borrarlos). Cuando hayas terminado, podrás empezar a jugar pero debes tener en cuenta lo siguiente:

- Asegúrate de cumplir las leyes y los acuerdos de servicio al jugar en línea. Recuerda comportarte correctamente con los demás usuarios.
- Si utilizas una red inalámbrica, ten en cuenta que la conexión puede sufrir interferencias por la presencia de aparatos eléctricos como hornos microondas y teléfonos inalámbricos.
- NO TE DESCONECTES intencionadamente durante los partidos.
- Asegúrate de que tienes tiempo para terminar los partidos que empieces.
- ¡Juega duro pero limpio!

## MODOS EN LÍNEA

Selecciona uno de los siguientes Modos en línea:

**Partida rápida:** juega una partida en línea con tu configuración preferida. También puedes usar filtros de búsqueda para buscar rivales concretos. Pueden participar hasta ocho usuarios (cuatro por equipo).

**Vestíbulo de partidos:** crea una Sala de juego y busca jugadores que se unan a ti en un partido. También puedes entrar en una Sala de juego creada por otro usuario.

**Campeonato:** ¡ponte a prueba participando en campeonatos en línea! Los campeonatos se organizan con un horario fijo, así que es importante que sepas exactamente a qué hora son los partidos.

**Liga Master en línea:** este modo es muy parecido a la liga Master sin conexión. La principal diferencia es que te enfrentarás en línea a otros jugadores.

Crea tu propio equipo, compra en el mercado de fichajes y lleva a tu club a la gloria.

**Leyendas:** únete a otros tres jugadores en línea y salta al campo con tu jugador del modo Ser una leyenda con un jugador real. ¿Y si os enfrentáis a otros equipos en un encuentro de 4 contra 4?

## Modos en línea (continuación)

**Comunidad:** la comunidad es el lugar donde todos tus amigos se reúnen para divertirse jugando partidos con todo tipo de reglas. Además, puedes participar en un partido de Leyendas con otros miembros de la comunidad o enfrentarte a otra comunidad en un partido entre comunidades.

**Mejores jugadas de la final:** revive los mejores momentos de la final de los campeonatos en línea.



### Comentario del entrenador

- Los datos de la Liga Master y del Creador de estadios no pueden utilizarse en línea.
- En el modo en línea, los jugadores no se desarrollan ni envejecen con el tiempo.

## ICONO DE DEPORTIVIDAD

El icono de deportividad que puedes ver en el Vestíbulo indica los modales del usuario. El estado normal del icono es no restringido. Sin embargo, el icono se deformará si el usuario se desconecta en mitad de los partidos y se considerará restringido. Si eso sucede, el usuario restringido no podrá acceder a algunos campeonatos y puede tener dificultades para encontrar rivales. En resumen, evita a toda costa desconectarte durante los partidos.

Si llegas a estar restringido, puedes recuperar el estado original del icono completando correctamente una determinada cantidad de partidos.



Icono normal



Icono restringido

## MENSAJE IMPORTANTE SOBRE INSULTOS Y TRAMPAS

Konami se reserva el derecho a penalizar o expulsar a cualquier jugador que utilice la función de charla para insultar a otros o que haga trampas. Konami decidirá la penalización, que puede consistir en una expulsión temporal o permanente de la función de charla o del juego en línea con o sin notificación.

Agradecemos tu comprensión y tu deportividad.

## Konami Digital Entertainment GmbH

**President:** Kunio Neo

**General Manager:** Martin Schneider

**Senior European Brand Managers & PES Project Leaders:** Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

**Brand Coordinator:** Martin König

**Special Thanks:** Hiroya Fujimura, Yukako Hamaguchi, Toru Kato, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Mitsuru Nakada, Ippei Nio, Shingo "Seabass" Takatsuka (all KDE-J) and all members of the Winning Eleven/Pro Evolution Soccer Team | Borja de Altola, Christoph Bergholz, Wolfgang Ebert, Su-Yina Farmer, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Stéphanie Hattenberger, Christopher Heck, Jamie Ingram, Gavin Johnson, Richard Jones, Steve Key, Hans-Jürgen Kohrs, Stefanie Ollesch, Christian Pfeffer, Florian Stronk, Ella Siebert, Katja Torri, Mercedes Gómez Varela, Daniel Voigt, Verena Wahl, OCS Europe and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Isabel Oliveira, Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecofilmes), Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub), Silvia Keiser (T.E.A.M.) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaïdan, Hampus Löfkvist (UEFA) | Steve Merret (Voltage PR) | all@an.x | all@MSM | SIA, AAA & AAA, and of course all our loyal fans plus everyone joining the beautiful world of PES this year!

**Manual Design:** an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. Adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripe trade mark, adizip, and Predator are registered trade marks of the Adidas Group, used with permission. F50 and adizero are trademarks of the Adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © 2011, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn. © The Football Association Ltd 2011. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC. © 2009 JFA. © 2001 Korea Football Association. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). Producto oficialmente licenciado RFEF. Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. www.lfp.es. © 2002 Ligue de Football Professionnel. Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. Official Licensed Product of A.C. Milan. Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. TOTTENHAM, TOTTENHAM HOTSPUR are used "under licence from Tottenham Hotspur Plc". © Adagp, Paris 2011./Macary - Zublena & Regemal - Costantini, Architects. Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2011 Konami Digital Entertainment